

Design Research
Strategy
Visualization

design thinking representa una oportunidad para innovar y generar ventajas competitivas porque se enfoca en el trabajo en equipo y sus capacidades

GaloCarrión

(+593) 098.112.0706 / galo@masakisanto.net

El documento adjunto compila los productos, fruto del esfuerzo realizado en el I Encuentro Académico de Emprendimiento e Innovación.

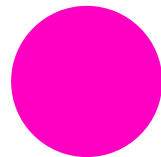
Los productos aquí registrados no son más que la puesta en común de la sesión facilitada y pretenden ser documentos de trabajo y reflexión más que productos finales.

Cuenca, enero de 2020

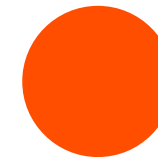
¿Cómo generar un ecosistema eficiente de innovación en las IES?



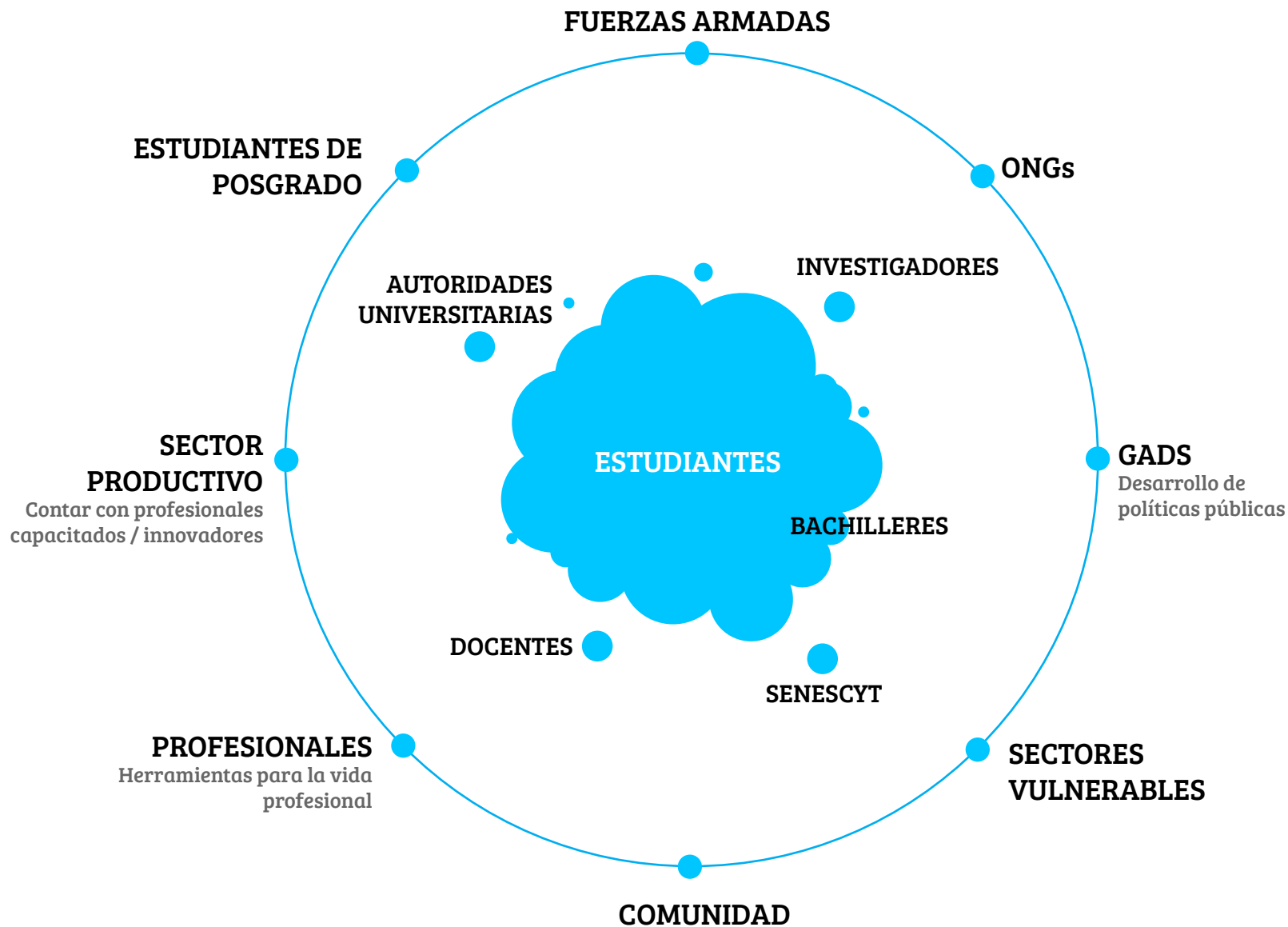
MESA 1
PEDAGOGÍA
Y MALLAS
CURRICULARES



MESA 2
ARTICULACIÓN DE
ITT A LAS FUNCIONES
UNIVERSITARIAS Y
SECTOR PRODUCTIVO



MESA 3
HERRAMIENTAS
PARA LA
DOCENCIA



ESTUDIANTES

Contar con una educación que garantice la rápida inserción en el mercado laboral

RESULTADOS ESPERADOS Y KPIs

MALLAS

- # de clases con componentes de innovación
- desempeño en evaluación multiaptitudinal
- # Proyectos integradores
- % de satisfacción estudiantil
- Impacto de la innovación en el rendimiento

PROYECTOS Y CONVENIOS

- # de convenios para la resolución de retos empresariales
- # de proyectos transversales
- # de proyectos de innovación en ejecución
- # de docentes que presentan proyectos de innovación
- # de proyectos de innovación social

CAPACITACIÓN

- # de profesores formados en emprendimiento e innovación

INFRAESTRUCTURA

- # de centros/departamentos de innovación creados en la IES
- # de empresas creadas en la zona universitaria

EDUCACIÓN ONLINE

- # de aulas virtuales usadas

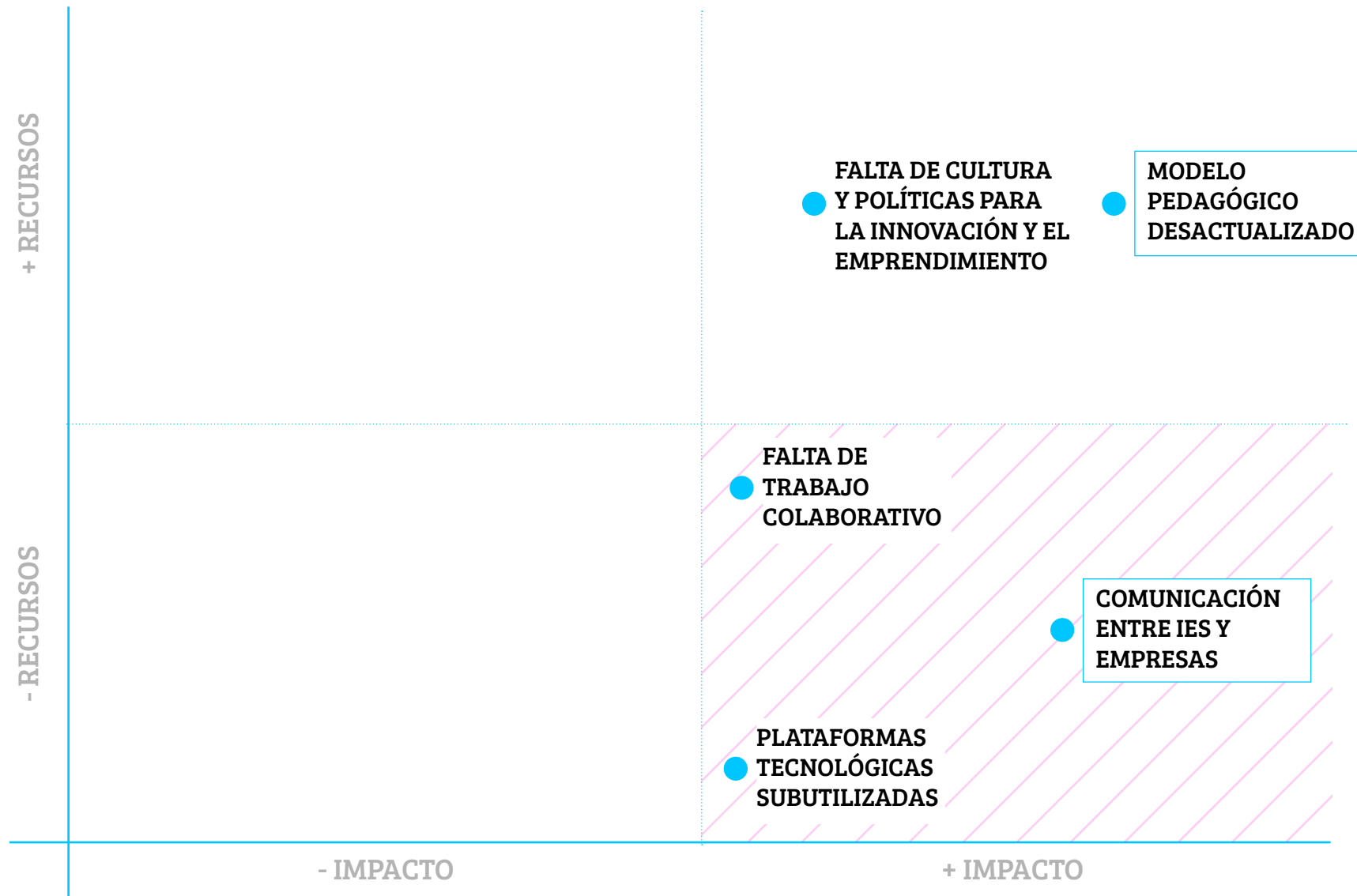
SEGUIMIENTO A GRADUADOS

- % de desocupación
- # de alumnos en programas de posgrado

EMPRENDIMIENTOS

- # de emprendimientos incubados dentro de las IES
- % de emprendimientos que sobreviven

MATRIZ IMPACTO-RECURSOS / GRUPO 1



**¿CÓMO ADAPTAR LAS
MALLAS CURRICULARES
A LA DIVERSIDAD
DE LA COMUNIDAD
ACADÉMICA?**

**CURRICULA FLEXIBLE QUE
PERMITA LA MOVILIDAD
ESTUDIANTIL GLOBAL**

**INCORPORAR EN
PLATAFORMAS
TECNOLÓGICAS EDUCATIVAS:
TECNOLOGÍA DE INMERSIÓN**

**CRENCIALES
ONLINE**

RETO 2 > POSIBLES SOLUCIONES

**¿CÓMO PODRÍAMOS
MEJORAR LOS MÉTODOS
DE ENSEÑANZA
APRENDIZAJE QUE
GENEREN PENSAMIENTO
CRÍTICO?**

**APLICANDO NUEVAS
METODOLOGÍAS**

**ABP (APRENDIZAJE BASADO
EN PROYECTOS)**

**CRENCIALES
ONLINE**

RETO 3 > POSIBLES SOLUCIONES

**¿CÓMO PODRÍAMOS
MEJORAR LA
COMUNICACIÓN
ENTRE EMPRESAS Y
UNIVERSIDADES PARA
FORTALECER LAS
COMPETENCIAS DE LOS
ESTUDIANTES?**

**DEPARTAMENTOS DE
COORDINACIÓN Y BÚSQUEDA
PARA PROPUESTAS
EMPRESARIALES**

**CONVENIOS U+E PARA
LA CAPTACIÓN DE FONDOS
PARA PROYECTOS DE
INNOVACIÓN**

**VINCULACIÓN CON EMPRESAS
PARA VALIDAR NECESIDAD DE
PROFESIONALES**

CONSUMIDORES

DOCENTES

INVESTIGADORES

Contar con infraestructura, laboratorios y las herramientas adecuadas para la generación de conocimiento

ACADEMIA

Desarrolla contenidos, metodologías, modelos educativos. Gestiona y planifica.

ESTUDIANTES

Prepararse para el mundo profesional mediante la ejecución de proyectos de innovación que incluyan el desarrollo de prototipos, por ejemplo.

ESTUDIANTES

IES

INVERSORES

Crear redes de inversión/capital semilla

IES

Formar profesionales de calidad a través de la gestión y planificación institucional que genere políticas claras e incentivos para el desarrollo de proyectos comunitarios y la incubación de empresas

EMPRESA PRIVADA

Invertir para generar empleo. Contar con mano de obra calificada para mejorar la competitividad. Generar mayor rentabilidad a través de la tecnificación

EMPRESA PÚBLICA

Promover el empleo, la productividad y la competitividad

COMUNIDAD

Satisfacer sus necesidades

ESTADO

Generar la normativa y dotar de recursos

2. ARTICULACIÓN DE ITT A LAS FUNCIONES UNIVERSITARIAS Y SECTOR PRODUCTIVO

RESULTADOS ESPERADOS Y KPIs

INVESTIGACIÓN

- # de investigaciones
- # de artículos publicados
- # de patentes obtenidas
- # de patentes que respondan a necesidades empresariales

KPIs DE EMPREDIMIENTO

- # de convenios para la resolución de retos empresariales
- # de proyectos transversales
- # de proyectos de innovación en ejecución
- # de docentes que presentan proyectos de innovación

PROYECTOS

- # de proyectos innovadores financiados

ESTUDIANTES

- # de estudiantes que desarrollan proyectos innovadores
- # de egresados de las IES

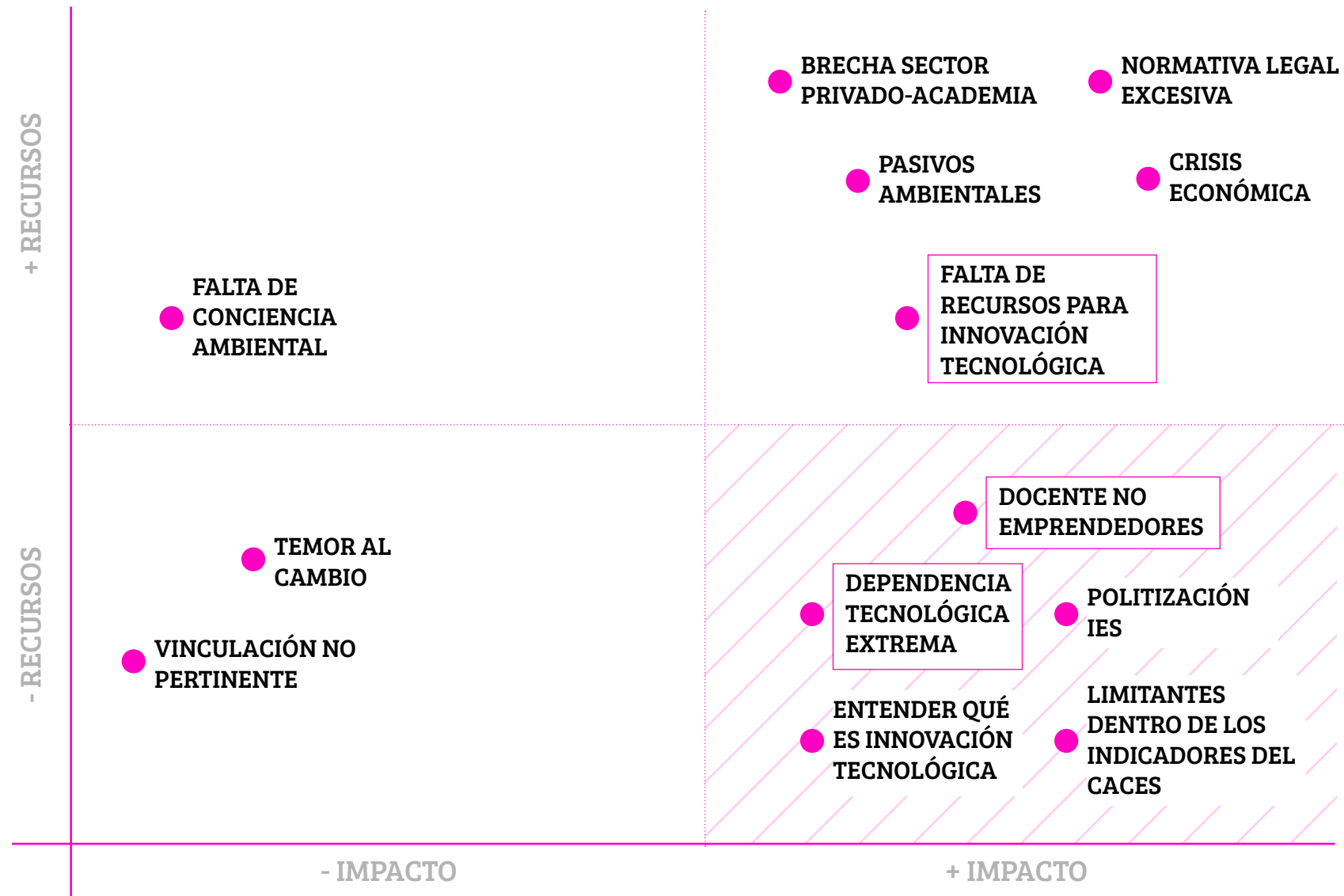
ENSEÑANZA

- # de métodos de aprendizaje basados en la innovación
- # de cátedras desarrollados en relación con el sector productivo

EMPRESAS

- Recopilar propuestas de mejora de las empresas
- Levantar estándares de producción
- # de empresas rentables y sostenibles
- # de convenios con el sector privado
- # de soluciones empresariales implementadas en conjunto con la academia

MATRIZ IMPACTO-RECURSOS



RETO 1 > POSIBLES SOLUCIONES

**¿CÓMO PODRÍAMOS
OBTENER RECURSOS
PARA LA INNOVACIÓN
TECNOLÓGICA?**

**CAPACITACIÓN PARA
LA GENERACIÓN DE
PROYECTOS**

**DESARROLLO DE
PROYECTOS SOSTENIBLES**

**PARTICIPACIÓN EN
CONVOCATORIAS PARA
FINANCIAMIENTO**

**CONVENIOS Y ALIANZAS
ESTRATÉGICAS**

RETO 2 > POSIBLES SOLUCIONES

**¿CÓMO PODRÍAMOS
MITIGAR LA DEPENDENCIA
TECNOLÓGICA EXTREMA EN
LAS UNIVERSIDADES PARA
GARANTIZAR UNA EFICIENTE
ITT EN FAVOR DEL PAÍS?**

**ALIANZAS ESTRATÉGICAS
IES-EMPRESA-GOBIERNO**

**POLÍTICAS PÚBLICAS
PARA EL USO DE
TECNOLÓGÍAS LOCALES**

**START UPS COMO
PROYECTOS DE
GRADUACIÓN**

**LABORATORIOS
DE INNOVACIÓN /
INCENTIVO A PATENTES**

¿CÓMO PODRÍAMOS
CAPACITAR
DOCENTES EN
ENPRENDIMIENTO?

CAPACITACIÓN /
DESARROLLO DE
HABILIDADES BLANDAS

EXPERIENCIAS INTER-
ASIGNATURAS PARA
DOCENTES / PROYECTOS
INTERDISCIPLINARIOS

PERFILES DE DOCENTES
CON EXPERIENCIA EN
INNOVACIÓN

INCLUIR EN EL PENSUM
PRÁCTICAS PARA LA
INNOVACIÓN



ESTUDIANTES

Utilizar nuevas tecnologías y herramientas en el proceso de enseñanza-aprendizaje aplicables en el mundo profesional

DOCENTES

Capacitación actualizada para el uso de nuevas herramientas TIC
 Apps que permitan integrar los conocimientos de proyectos formativos para aplicarlos en el contexto

RESULTADOS ESPERADOS Y KPIs

HERRAMIENTAS

- # de horas de uso de herramientas
- # de herramientas desarrolladas
- # de alumnos activos en las herramientas
- % de métodos disruptivos en el aula
- # de workshops facilitados por estudiantes (apropiación metodológica)

EDUCACIÓN

- % de miembros de la academia en proyectos de la industria
- % de estudiantes satisfechos sobre capacitaciones en emprendimiento
- # de papers promedio por docente dentro de IES



- # de proyectos de innovación / # proyectos de investigación
- # de emprendimientos de ex-alumnos

MATRIZ IMPACTO-RECURSOS



RETO 1 > POSIBLES SOLUCIONES

**¿CÓMO SE PUEDE
MEJORAR LA
ACERTIVIDAD EN
LA DEFINICIÓN DE
PROCESOS DE ITT?**

**CONTRASTE DE
INFORMACIÓN LEVANTADA
DE PROCESOS**

**ANÁLISIS DE LAS
NORMATIVAS ESTABLECIDAS
PARA LA VERIFICACIÓN DE
PROCESOS**

**IDENTIFICACIÓN DE
CUELLOS DE BOTELLA**

**DIAGNOSTICAR EL ESTADO
ACTUAL A TRAVÉS DE LOS
PROCESOS**

RETO 2 > POSIBLES SOLUCIONES

**¿CÓMO PODRÍAMOS
MEJORAR LA
ARTICULACIÓN IES-GOB-
EP PARA DESARROLLAR
HERRAMIENTAS
EDUCATIVAS ACORDE A LA
REALIDAD ECUATORIANAS?**

**DISEÑO DE JUEGOS CON
PROBLEMÁTICAS REALES**

**MESAS DE DIÁLOGO SOBRE
PROBLEMAS QUE INTERESAN A
LAS EMPRESAS / ESTUDIOS DE
CASO**

**DESARROLLO DE INTERCAMBIOS
EXTRACURRICULARES PRÁCTICAS**

**MESAS DE DISCUSIÓN CON
METODOLOGÍA DESIGN
THINKING**

**BASES DE DATOS DE
PROBLEMÁTICAS PARA
FILTRACIÓN Y SEGMENTACIÓN**